

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO MATERI PENERAPAN WARNA PADA MATA KULIAH
PENGEMBANGAN MEDIA GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MAHASISWA S1 TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**

Mohammad Alfiandi Putra Pratama

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
mohammadalfiandi.19063@mhs.unesa.ac.id

Khusnul Khotimah

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
khusnulKhotimah@unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) media Video Materi Penerapan Warna layak digunakan untuk mata kuliah Pengembangan Media Grafis pada Prodi S1 Teknologi Pendidikan Unesa (2) media Video Materi Penerapan Warna efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa Prodi S1 Teknologi Pendidikan Unesa. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE oleh Branch (2010). Model penelitian menggunakan model kuantitatif dengan Desain penelitian ini menggunakan *Random Pre-test, Post-test desain Two Group*. Hasil analisis untuk kelayakan media berupa validasi SAP diperoleh presentase 92,3%, ahli materi diperoleh presentase 92,3%, ahli media dengan presentase 90,9%, uji coba perorangan dengan presentase 95,2%, uji coba kelompok kecil dengan presentase 96,8%. Berdasarkan hasil presentase tersebut termasuk kriteria sangat baik sehingga media Video materi Penerapan Warna dinyatakan layak. Sedangkan hasil analisis untuk keefektifan media pada uji lapangan dengan melakukan tes mendapat hasil $t_{hitung} = 8,25 > t_{tabel} = 1,99$. Yaitu terdapat perbedaan yang signifikan pada perhitungan post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video Pembelajaran, Teori Warna, Media Grafis.

ABSTRACT

This research aims to find out (1) Video media for applying color material is appropriate for use in the Graphic Media Development course in Unesa's Bachelor of Educational Technology Study Program (2) Video media for applying color material is effective in improving student learning outcomes for Unesa's Bachelor of Educational Technology Study Program. The development model used is the ADDIE development model by Branch (2010). The research model uses a quantitative model with this research design using a Random Pre-test, Post-test Two Group design. The results of the analysis for media feasibility in the form of SAP validation obtained a percentage of 92.3%, material experts obtained a percentage of 92.3%, media experts with a percentage of 90.9%, individual trials with a percentage of 95.2%, small group trials with a percentage of 96.8%. Based on the results of this percentage, it is included in the very good criteria so that the video media material for the application of colors is declared feasible. While the results of the analysis for the effectiveness of the media in the field test by conducting the test got the result $t_{count} = 8.25 > t_{table} = 1.99$. That is, there is a significant difference in post-test calculations in the control class and the experimental class so that it can be concluded that this research is effective for use in learning activities..

Keywords: Development, Learning Video Media, Color Theory, Graphic Media.

PENDAHULUAN

Proses untuk memfasilitasi pembelajaran, mendapatkan pengetahuan, keterampilan, nilai, moral, kepercayaan, dan juga kebiasaan merupakan suatu proses dalam Pendidikan, pada jurnal (Sibagariang et al., 2021) Melalui pendidikan, manusia akan memperoleh pemahaman tentang sesuatu yang menjadikannya manusia yang kritis dalam pola berpikir dan bertindak. Dilihat dari keterlibatan dan peran guru sebagai pendidik siswa sebagai peserta didik, materi pembelajaran yang diberikan, metode pengajaran dan sarana prasarana yang disediakan. Adalah suatu ukuran keberhasilan dalam pendidikan

Konsep merdeka belajar, setiap Lembaga Pendidikan diharapkan memiliki daya saing dan inovasi yang mampu berkolaborasi agar tidak mengalami ketertinggalan, dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. (Sibagariang et al., 2021), di era revolusi industri 4.0, Sistem pendidikan diharapkan mampu melahirkan peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah, kreatif dan inovatif serta memiliki keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang baru, Nadiem Makarim, membebaskan institusi pendidikan dan mendorong inovasi siswa dan mendorong pemikiran kreatif. Konsep ini kemudian diadopsi untuk menghasilkan manusia berkualitas yang mampu bersaing di berbagai bidang kehidupan.

Universitas Negeri Surabaya merupakan salah satu perguruan tinggi negeri yang juga menerapkan kebijakan merdeka belajar, Universitas Negeri Surabaya memiliki visi unggul dalam kependidikan kukuh dalam keilmuan. Dalam Universitas Negeri Surabaya terdapat 8 Fakultas yang salah satunya adalah Fakultas Ilmu Pendidikan merupakan fakultas yang memiliki misi yaitu Menyelenggarakan pendidikan yang bermutu dalam rangka menghasilkan lulusan yang kompetitif, Menyelenggarakan penelitian di bidang ilmu pendidikan dan keilmuan Psikologi, Menyelenggarakan pengabdian pada masyarakat di bidang ilmu

pendidikan dan keilmuan Psikologi, Membangun kerja sama dengan lembaga lebih baik dalam maupun luar negeri dalam rangka pengembangan ilmu pendidikan dan keilmuan Psikologi.

Salah satu jurusan di dalam Fakultas Ilmu Pendidikan, terdapat Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang memiliki konsentrasi yaitu menghasilkan 3 lulusan: pengembang kurikulum, pengembang teknologi pembelajaran, pendidik dan tenaga pendidik di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan multimedia.

Berdasarkan hasil penelitian awal dengan menggunakan metode wawancara yang dilaksanakan pada semester genap melalui dosen pengampu mata kuliah Pengembangan Media Grafis di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Unesa. Diperoleh informasi bahwa ada beberapa materi yang sulit dipahami mahasiswa salah satunya adalah penerapan warna dimana di dalam materi ini terdapat beberapa hal yang sulit dipahami mahasiswa karena materi bersifat prosedural yang nantinya mahasiswa membuat suatu karya desain grafis dan hanya menggunakan media power point sebagai medianya sehingga harus menggunakan bantuan media lainnya supaya dapat dipahami mahasiswa dengan mudah dan menjadikan pembelajaran menjadi bermakna. Dan berdasarkan data yang diperoleh background Pendidikan mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan dalam 3 tahun terakhir ditemukan sebanyak 238 mahasiswa memiliki background Pendidikan SMA sedangkan 48 mahasiswa memiliki background SMK oleh karena itu sebagian besar mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan di dominasi oleh mahasiswa yang memiliki background Pendidikan SMA yang belum mendapatkan materi tentang desain grafis sebelumnya.

Salah satu mata kuliah dalam Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya yang mendukung terciptanya lulusan yang kompeten adalah Pengembangan Media Grafis. Mata kuliah ini diprogram oleh mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan pada semester genap dengan metode ceramah, diskusi, praktek dan tanya jawab.

Mata kuliah Pengembangan Media Grafis memiliki kemampuan akhir yang diharapkan yakni mampu menerapkan teori warna desain grafis sebagai dasar mengembangkan media grafis dalam bidang pendidikan dan pembelajaran dengan indikator 1. Menerapkan teori warna dalam pengembangan media grafis. Pengalaman belajar yang didapatkan mahasiswa adalah 1. Merancang karya media grafis dengan menerapkan teori warna.

Mata kuliah Pengembangan Media Grafis adalah salah satu mata kuliah yang dipelajari oleh mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan pada semester 4. Terdapat 16 pertemuan yang harus dihadiri mahasiswa. Salah satu dari 16 pertemuan tersebut yaitu materi tentang penerapan warna mempelajari tentang (1) Penerapan Warna, (2) Klasifikasi Warna dan juga (3) Tahapan Pemilihan Warna. Materi penerapan warna memiliki tujuan pembelajaran berupa: (1) Mahasiswa dapat menerapkan teori warna dalam pengembangan media grafis.

Media diartikan sebagai (singular medium) Berasal dari bahasa Latin yang berarti antara atau perantara, yang mengacu pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi. Smaldino, Lowther, dan Russell (2008) pada buku (Yaumi, 2021).

Menurut (Indriana, 2011), faktor yang menentukan layak tidaknya sesuatu digunakan sebagai media belajar mengajar antara lain: Sesuai dengan tujuan pembelajaran (1), Sesuai dengan mata pelajaran (konten pendidikan) (2), Sesuai dengan sarana pendukung, waktu, serta kondisi lingkungan (3), Sesuai dengan karakteristik nilai siswa (4), Gaya belajar siswa yang konsisten (5) serta, Teori yang digunakan juga konsisten (6).

(Sadiman Arief, 2010) memiliki pendapat bahwa media video adalah media audio visual untuk menampilkan unsur gerak melalui pesan yang disampaikan yaitu

berupa fakta seperti peristiwa penting, berita, dan kejadian maupun yang memiliki sifat fiktif. Bahan ajar video atau film memiliki sedikitnya lima sifat, yaitu: pertama, kemampuan dalam meningkatkan persepsi; kedua, kemampuan agar pemahaman dapat meningkat; ketiga, meningkatkan kemampuan untuk transfer atau pengalihan dalam pembelajaran; keempat, kemampuan dalam memberi penguatan (reinforcement) atau pengetahuan dari hasil yang tercapai.

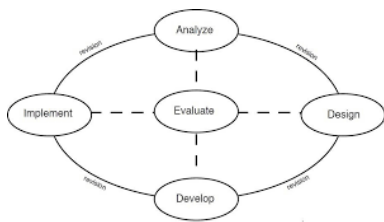
Video yang digunakan dalam pembelajaran mempunyai beberapa kegunaan. Menurut Anderson, ada beberapa pemetaan pada ranah tujuan pembelajaran yaitu tujuan kognitif. Pertama, aspek yang berkaitan dengan persepsi dan kemampuan dalam memberi rangsangan berupa gerak yang harmonis dapat ditingkatkan dalam dimensi kognitif. Kedua, rangkaian gambar diam dengan suara maupun tanpa suara dapat ditampilkan dalam video. Ketiga, siswa secara langsung dapat memperbaiki penampilan atau tampilan yang kurang memuaskan dalam video. Terdapat beberapa tujuan psikomotor yaitu Pertama, contoh keterampilan yang berhubungan dengan gerakan dapat ditunjukkan melalui video. Bahkan dengan video, gerakan dapat dibuat dengan memperlambat atau mempercepatnya. Kedua, siswa secara langsung bisa mendapatkan umpan balik visual dengan kemungkinan tes keterampilan motorik tadi melalui video. Selanjutnya terdapat tujuan emosional meliputi penggunaan video dapat membuat siswa memperoleh umpan balik visual tentang keterampilan yang mereka coba kerjakan terkait dengan gerakan lebih cepat.

Dengan faktor yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, diikuti dengan kondisi riil, video memiliki peran dalam proses pembelajaran, video menawarkan manfaat, serta hal-hal yang diharapkan melalui video membuat media video pembelajaran cocok digunakan dalam

pengembangan penelitian ini pada materi penerapan warna pada pengembangan media grafis.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu terdapat tahapan-tahapan yaitu, *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluate* (evaluasi).



Gambar 2. 2 Model Pengembangan ADDIE Branch (2010)

Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa prodi S1 Teknologi Pendidikan UNESA yang mengambil mata kuliah Pengembangan Media Grafis yaitu mahasiswa angkatan 2022, dengan menggunakan menggunakan Random Pre-test, Post-test desain Two Group..

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara terstruktur dan tes dengan menggunakan skala Guttman.

Untuk teknis analisis perhitungan tes menggunakan Uji t untuk mengetahui keefektifan media dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\Sigma x^2 + \Sigma y^2}{N_x + N_y - 2}\right)\left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan:

M : Nilai rata-rata per kelompok

N : Banyaknya subjek

x : deviasi setiap nilai x_2 dan x_1

y : deviasi setiap nilai y_2 dan y_1

Σx^2 dapat diperoleh dari $\Sigma x^2 - \frac{(\Sigma x)^2}{N}$ dan

Σy^2 dapat diperoleh dari $\Sigma y^2 - \frac{(\Sigma y)^2}{N}$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut uraian hasil penelitian video materi penerapan warna menggunakan model pengembangan ADDIE, sebagai berikut:

1. Analyze (analisis)

a) Analisis Kinerja

1) Kondisi Nyata

Pada tahap awal ini, peneliti melakukan analisis masalah di Prodi S1 Teknologi Pendidikan Unesa. Peneliti melakukan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah dan beberapa mahasiswa. Setelah melaksanakan wawancara kondisi nyata dalam Prodi S1 Teknologi Pendidikan Unesa, diperoleh hasil sebagai berikut: 1) Dalam penyampaian materi perkuliahan, dosen hanya menggunakan slide Powerpoint sebagai media penyampaian materi, 2) Dosen menyampaikan materi kepada mahasiswa menggunakan penyampaian verbal, 3) Mahasiswa kurang memahami materi terutama dalam materi penerapan warna

2) Kondisi Ideal

Adapun kondisi ideal yang mahasiswa capai dalam mata kuliah Pengembangan Media Grafis materi penerapan warna yaitu mampu menerapkan teori warna dalam pengembangan media grafis. Untuk mencapai hasil yang optimal seperti yang dijelaskan di atas, dibutuhkan sesuatu yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran, meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa. Penggunaan media video dapat menjadi alternatif untuk mencapai kondisi ideal.

b) Analisis Kebutuhan

Untuk tujuan pembelajaran materi Penerapan warna yaitu mahasiswa mampu menerapkan teori warna dalam pengembangan media grafis. Sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut diperlukannya media yang dapat memvisualisasikan materi sehingga dapat menunjukkan proses tata cara penerapan warna menggunakan *software* grafis, hal ini menjadi alternatif yang baik dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan faktor-faktor tersebut, peneliti mengembangkan media video untuk mata kuliah Pengembangan Media Grafis materi Penerapan warna yang dapat memvisualisasikan materi untuk mahasiswa dapat memahami materi dengan mudah.

2. Design (desain)

Dalam proses pengembangan desain produk ini, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam pembuatan produk, yakni:

a) Desain produk materi

Peneliti mengembangkan desain isi materi yang sesuai dengan analisis kebutuhan mahasiswa yang dilakukan dengan pedoman RPS yang digunakan oleh dosen pengampu mata kuliah.

b) Pra produksi

Peneliti membuat desain media dalam bentuk Naskah dan Storyboard. Storyboard merupakan dasar pembuatan media video ini.

c) Menyusun SAP

Selain merancang media yang akan dikembangkan, peneliti juga menyiapkan Satuan Acara Perkuliahan (SAP). SAP diperlukan untuk pedoman cara mengimplementasikan media dalam kegiatan pembelajaran.

3. Development (pengembangan)

peneliti mulai mengembangkan media sesuai dengan Naskah dan Storyboard yang telah dibuat sebelumnya.

a) Produksi

Tahap pembuatan media sesuai dengan Storyboard yang telah dibuat. Peneliti menggunakan beberapa *software* pendukung untuk mengembangkan media video ini diantaranya Adobe Photoshop CC2022, dan Adobe Premier Pro CC2020. Media video ini terdiri dari beberapa bagian *scene*, yaitu *scene* pembuka, *scene* judul video, *scene* sasaran video, *scene* tujuan pembelajaran, *scene* materi, *scene* penutup.

b) Validasi ahli

Tujuan dari validasi ahli untuk menilai apakah media sudah sesuai dengan karakteristik dan penilaian yang mana media yang dikembangkan sudah layak atau tidak untuk digunakan dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data validasi ahli ini menggunakan angket. Berikut hasil perhitungannya:

1. Ahli materi SAP memperoleh presentase nilai sebanyak 92,3% dengan kategori **Sangat Baik**
2. Ahli materi memperoleh presentase nilai sebanyak 92,3% dengan kategori **Sangat Baik**
3. Ahli media memperoleh presentase nilai sebanyak 90,9% dengan kategori **Sangat Baik**
4. Uji coba perorangan memperoleh presentase nilai sebanyak 95,2% dengan kategori **Sangat Baik**
5. Uji coba kelompok kecil memperoleh presentase nilai sebanyak 96,8% dengan kategori **Sangat Baik**

Berdasarkan analisis hasil nilai dari ahli materi dan media Pengembangan Video Materi Penerapan warna layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Implementation (implementasi)

Tahap ini dimana media diterapkan pada subjek sasaran yaitu penerapan media video materi penerapan warna dan untuk mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa prodi S1 Teknologi Pendidikan dengan membandingkan hasil pre test post test dalam 2 kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen menggunakan uji t. Berikut hasil perhitungan menggunakan uji t:

$$\begin{aligned}t &= \frac{M_y - M_x}{\sqrt{\left(\frac{\sum y^2 + \sum x^2}{N_y + N_x - 2}\right)\left(\frac{1}{N_y} + \frac{1}{N_x}\right)}} \\&= \frac{46,1 - 32,9}{\sqrt{\left(\frac{1814 + 1803}{37 + 37 - 2}\right)\left(\frac{1}{37} + \frac{1}{37}\right)}} \\&= \frac{13,2}{\sqrt{\left(\frac{3617}{72}\right)\left(\frac{2}{37}\right)}} \\&= \frac{13,2}{\sqrt{(50,2)(0,05)}} \\&= \frac{13,2}{\sqrt{2,51}} \\&= \frac{13,2}{1,6} \\&= 8,25\end{aligned}$$

Nilai d.b = $N_1 + N_2 - 2 = 37 + 37 - 2 = 72$. Dikonsultasikan dengan taraf signifikansi 5% (0,05) diketahui $t_{\text{tabel}} = 1,99$. Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka dapat diketahui t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} yaitu $8,25 > 1,99$, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Video Materi Penerapan Warna efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa di mata kuliah Pengembangan Media Grafis.

5. Evaluate (evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini tidak hanya dilakukan hanya pada akhir penelitian namun sudah dilakukan pada setiap akhir tahapan ADDIE untuk meminimalisir kesalahan pada penelitian.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pengembangan media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Prodi S1 Teknologi Pendidikan

Unesa Materi Teknik Perekaman Suara dan pembahasan hasil penelitian pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian pengembangan dengan 5 tahapan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE meliputi, Analyze (analisis kebutuhan dan lapangan), Design (perancangan produk media), Development (pengembangan tahap awal media, tahap uji coba, revisi produk akhir), Implementation (implementasi media), Evaluate (penilaian setiap tahapan)
2. Media video materi penerapan warna layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mata kuliah Pengembangan Media Grafis pada S1 Teknologi Pendidikan Unesa. Kesimpulan tersebut didapatkan berdasarkan hasil penilaian dari validasi ahli materi SAP dengan presentase 92,3% dengan kategori "sangat layak", validasi ahli materi dengan presentase 92,3% dengan kategori "sangat layak", validasi ahli media dengan presentase 90,9% dengan kategori "sangat layak". Lalu dengan uji coba perorangan memperoleh presentase 95,2%, dan uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 96,8%, maka semua uji coba masuk kategori "sangat layak".
3. Efektifitas penggunaan media Video materi penerapan warna dilihat dari hasil pre-test dan post-test terhadap 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen kemudian dihitung melalui uji-t. Hasil dari perhitungan uji-t diperoleh angka t_{hitung} sebanyak 8,25 yang kemudian dicocokkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan Nilai d.b = $N_1 + N_2 - 2 = 37 + 37 - 2 = 72$ diketahui $t_{\text{tabel}} = 1,99$. Sehingga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $8,25 > 1,99$. Maka penggunaan

media Video dapat dikatakan efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Saran

1. Saran Pemanfaatan

Dalam pemanfaatan media video pembelajaran yang telah dikembangkan diharapkan untuk memperhatikan hal penting berikut:

- a. Pengguna harus bisa memanfaatkan media video pembelajaran dengan baik.
- b. Media pembelajaran lain yang mendukung antara lain, bahan penyerta, buku pedoman ataupun media pembelajaran lainnya yang berhubungan dengan materi

2. Diseminasi (Penyebaran)

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media video pembelajaran materi penerapan warna pada mata kuliah pengembangan media grafis. Apabila media ini digunakan di lembaga pendidikan lainnya maka perlu dilakukannya identifikasi serta analisis kebutuhan, karena setiap lembaga memiliki karakteristik peserta didik dan permasalahan yang berbeda. Jadi, apabila dalam analisis kebutuhan, karakteristik dan data yang sama maka, media ini dapat digunakan di lembaga pendidikan lain.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Diharapkan pengembangan lebih lanjut, hendaknya adanya updating materi dari referensi sumber yang lain terutama pada sumber pustaka yang baru.

Yaumi, M. (2021). *MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN* (S. F. S. Sirate (ed.); Kedua). KENCANA Jl. Tambara Raya No.23 Rawamangun, Jakarta 13220.

DAFTAR PUSTAKA

- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Pertama). DIVA Press IKAPI.
- Sadiman Arief. (2010). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Pustekom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- Sibagariang, D., Sihotang, H., & Murniarti, E. (2021). *PERAN GURU PENGGERAK DALAM PENDIDIKAN MERDEKA BELAJAR DI INDONESIA*.